n° 32

JEUX & STRATEGIE


ISSN 0247 - 1132

18 F

TOUS LES DEUX MOIS

JEUX INTERDITS
LES SURPRISES DE LA LOI

INFORMATIQUE
DONJONS ET MICROS

CHAMPIONNAT DU MONDE D'ÉCHECS
LE DOSSIER DU MATCH TRONQUÉ

FANTASTIQUE
UN JEU DE RÔLE COMPLET EN ENCART

AVENTURE
DUEL AU FAR-WEST

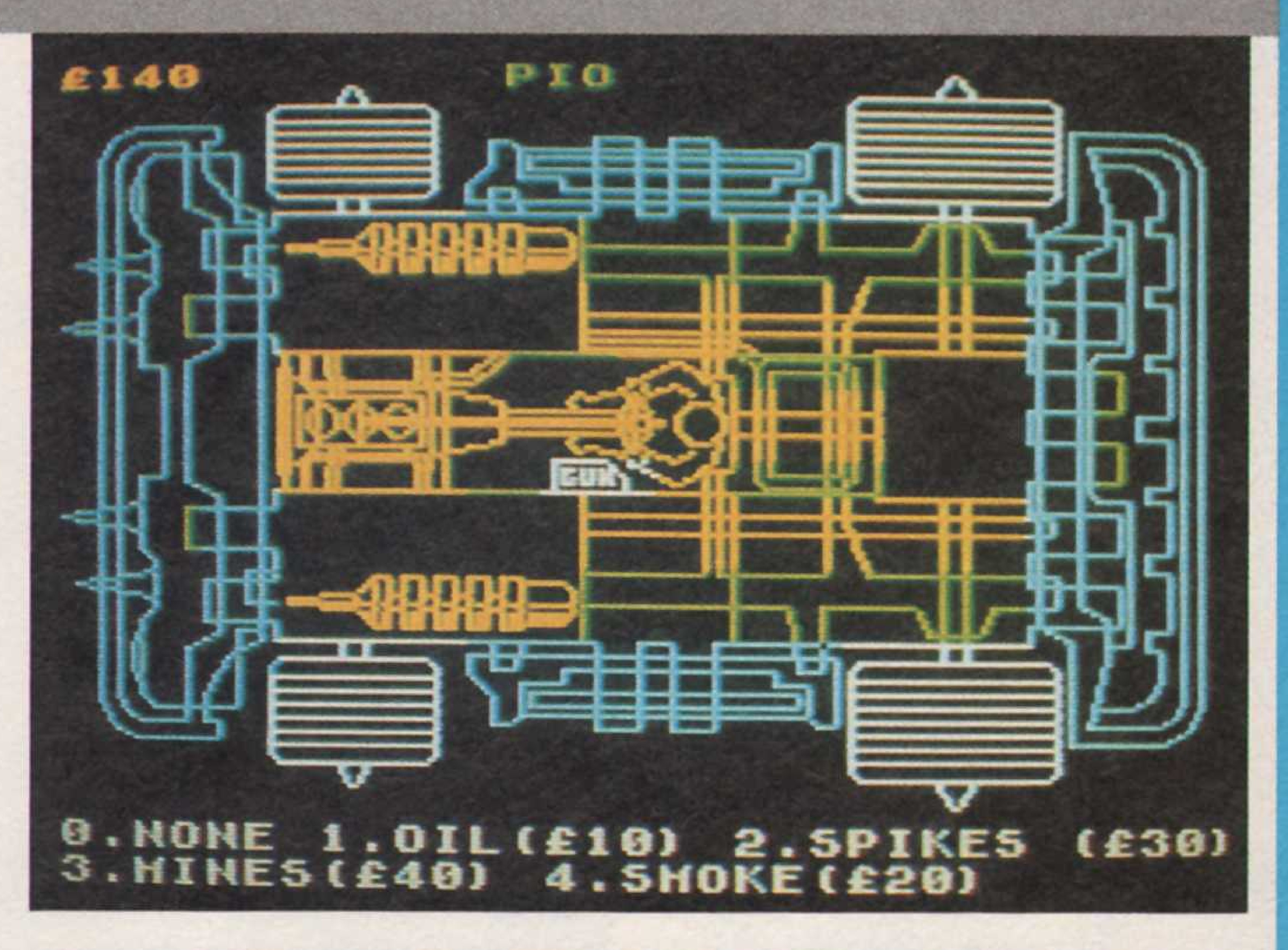
TRADITIONNEL
TABLUT, LE JEU DES LAPONS

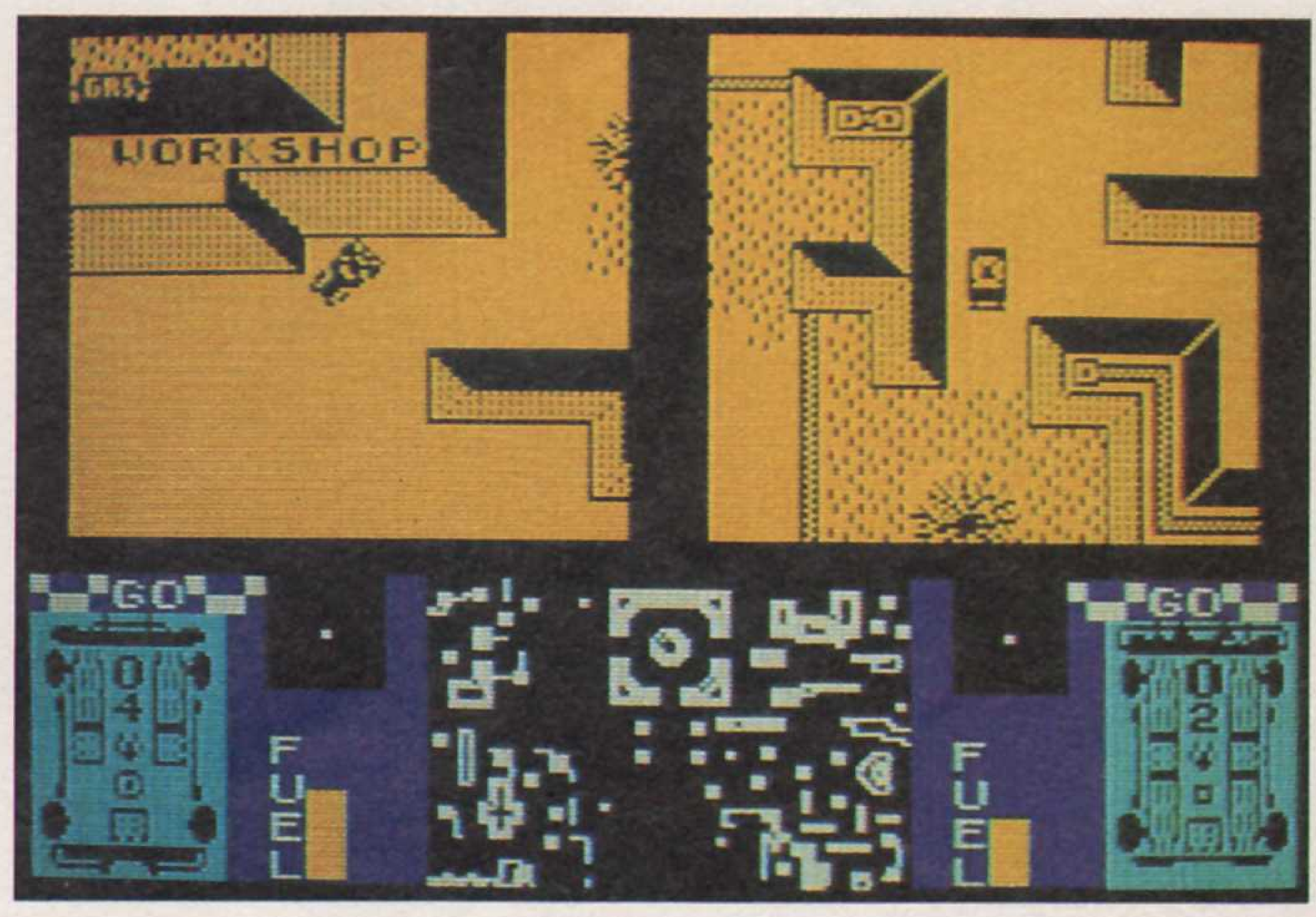
... et jeux pour micros

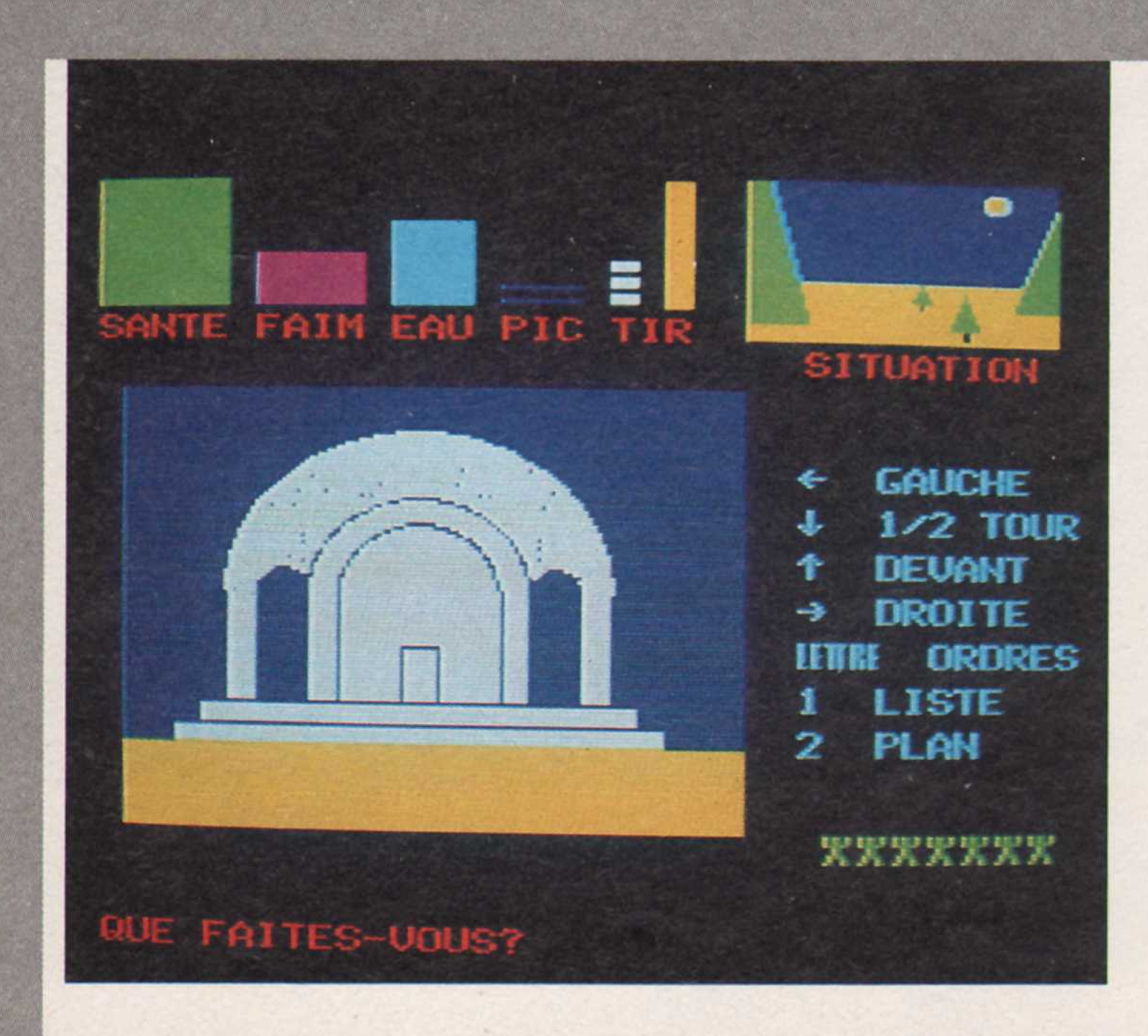
BATTLECARS

Games Workshop
cassette pour ZX Spectrum
Battlecars, nos habitués connaissent (voir « Les jeux de Science-Fiction », *J & S* n° 26). La scène se déroule dans les années 80, 2080 bien sûr. Les accidents de la circulation ont disparu. Fini les cercueils en tôle, tout est contrôlé par ordinateur. C'est rudement bien, mais le frisson du danger a lui aussi disparu. Alors, spontanément, ici et là, des jeunes ont commencé à récupérer de ces vieilles voitures incroyablement mécaniques que l'on trouvait encore au XXe siècle. Les concentrations de ces véhicules hérissés de pointes, bardés de fer, eurent lieu de plus en plus souvent. A la suite d'un accident (qui eut lieu en 2081), l'amour du « baroque » céda le pas à la violence. Chacun équipa son engin pour attaquer les autres ou se défendre.
Le thème du jeu de Ian Livingstone, lui-même emprunté à une nouvelle de SF américaine, est ici repris avec succès. Dans *Battlecars* et son homologue *Carwars* de Steve Jackson, la construction des voitures était une étape indispensable, mais souvent un peu longue à réaliser. Les véhicules sont bien plus complexes que des personnages de jeux de rôle. L'informatique intervient à propos pour rendre particulièrement agréable cette étape.
Ensuite, à deux ou en solitaire contre le programme, sur piste ou en ville, les véhicules peuvent s'affronter. Déplacements et tirs se font à partir des lettres du clavier. Pour les débutants, huit véhicules sont prêts à prendre la route. Un grand jeu fort bien réalisé (programmé par Slug), sur cette bonne machine qu'est le *ZX Spectrum.*

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de quelques minutes à une heure ou plus
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷



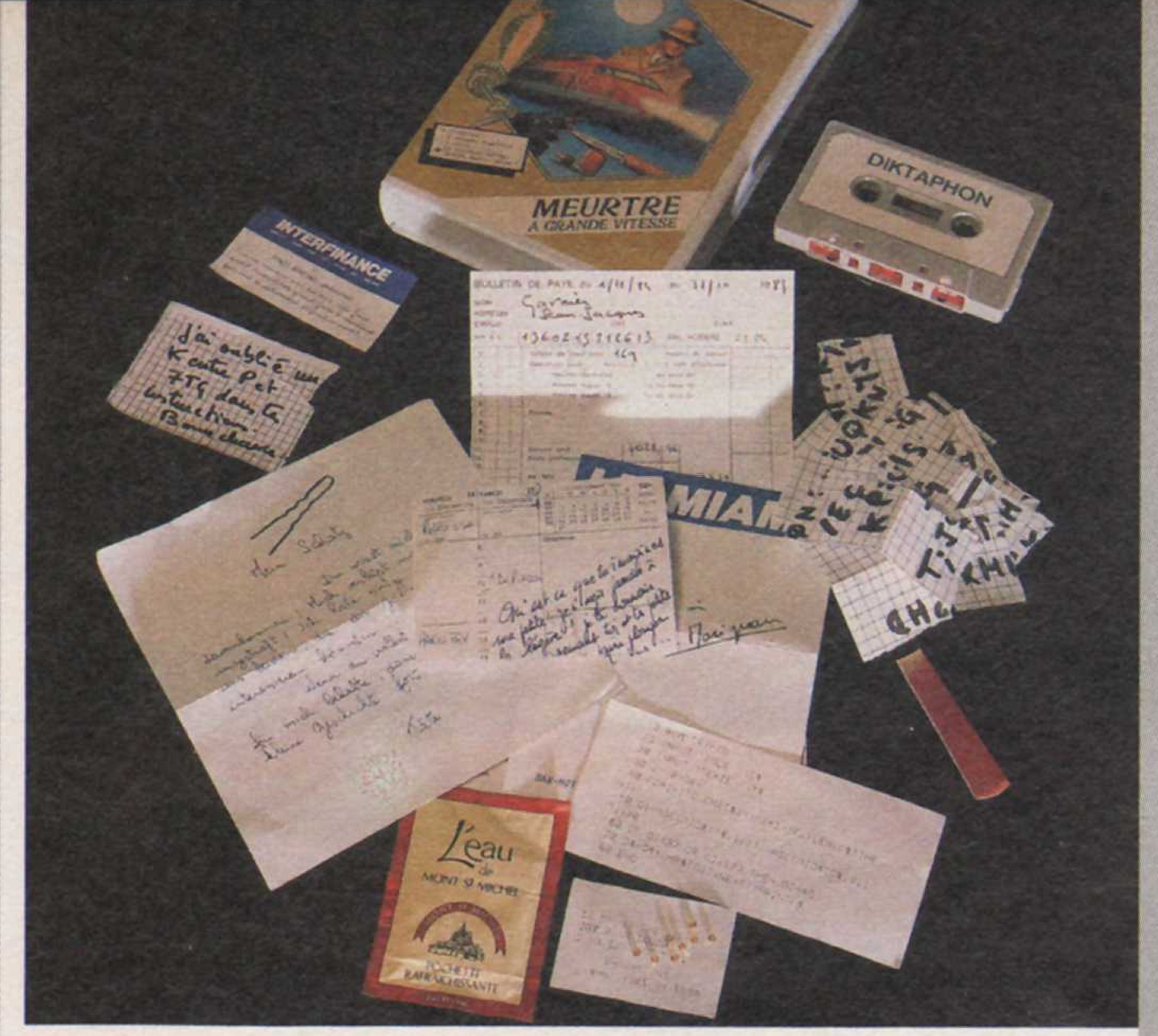


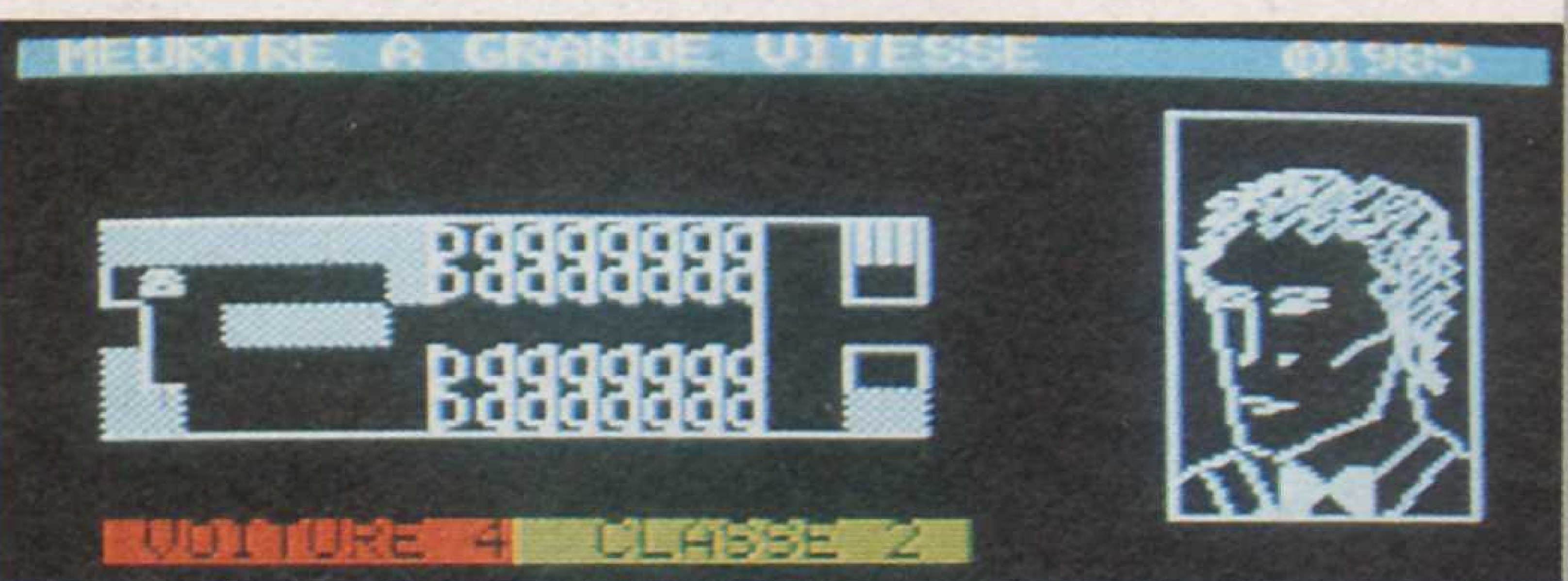


LE TRESOR DE TARAKUNDA

Micro Programme 5
cassette pour Oric 1 et Atmos. 140 F.
Le thème super-simple — découvrir un trésor — offre une multitude de déclinaisons. Celle-ci est vraiment attachante, et nous avons pris plaisir à la pratiquer.
La scène se passe sur une île qu'il faut explorer pour atteindre son but. Mais pas question d'explorer sans manger, ni sans boire. Votre personnage doit s'alimenter. Il peut pêcher ou chasser. Et puis, il doit parfois escalader des falaises, naviguer dans les rapides après avoir fait l'acquisition d'une barque.
A tout moment, le jeu oscille entre le jeu d'aventure et le jeu de réflexe. La combinaison entre ces deux aspects est bonne. Il n'y a ni trop d'adresse ni trop peu de réflexion. Le jeu est en fait composé d'une multitude de sous-programmes et donne un très bon exemple de ce qu'un amateur averti peut faire en créant un programme bien structuré.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : quelques heures à quelques jours
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷





MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cobra Soft
cassette pour Oric 1 et Atmos, Amstrad CPC64, et TO770, 180 F

Albert Pérignac, sénateur du Lot-et-Garonne vient d'être découvert mort dans la voiture 3 du TGV qui fonce vers Paris. Accident ? Malaise ? Assassinat ? Tout est possible. Vous vous improvisez détective pour comprendre pourquoi et comment est mort Albert Pérignac...

Cet excellent thème est accompagné d'une pochette plastique contenant tous les indices que vous avez pu ramasser non loin du corps. Vous y trouverez pêle-mêle : une page d'agenda, une note d'hôtel, une lettre anonyme, une feuille de papier déchirée, un bout de listing, une carte de visite, une feuille de paie, quelques perles, une lime à ongles cassée, une épingle à cheveux et une pochette rafraîchissante à l'eau de Cologne... Il est difficile de savoir si ce dernier indice fait partie de l'enquête ou est destiné au joueur.

A l'aide de quelques touches, le joueur peut déplacer un « pion » à l'écran le représentant. En parcourant les wagons, il est possible de prendre contact avec les passagers et de les questionner. Le jeu est vraiment amusant et original. Ainsi, on peut essayer de composer (sur son téléphone !) un numéro trouvé dans le train. Surprise ! Il y a quelqu'un au bout du fil ! Les principales autres actions, typiques des jeux d'aventure, sont : regarder, fouiller, lire, visualiser un personnage, utiliser un appareil (téléphone, Minitel, etc.). Un coup de maître pour cette toute nouvelle collection qui comporte de très bons programmes, comme de très mauvais. L'enquête que nous devons à Bertrand Brocard n'est pas facile, et comme dans tous les jeux d'aventure à thème policier, il faut prendre des notes. Plus qu'ailleurs, le jeu à plusieurs est particulièrement agréable, chacun donnant ses idées pour faire évoluer l'enquête. Nous aimons beaucoup *Meurtre à grande vitesse.*

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de quelques heures à quelques semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KING'S QUEST

Sierra-On-Line chez Sivéa
disquette pour Apple IIc ou IIe avec 64 K de mémoire vive additionnelle, ou IBM PC junior

King's Quest est, à notre connaissance, le premier jeu d'aventure faisant appel à 128 K-octets de mémoire vive ! Et le résultat, avec au clavier Roberta Williams, co-auteur de *Time Zone,* est prodigieux.

Premier choc, les couleurs. Le dessin animé n'est plus très loin. Deuxième, dans ce décor classique de jeux d'aventure type Robin des bois, un personnage se déplace. Il va tout simplement dans le sens des flèches du clavier ou de la manette de jeu. Première scène, Sir Grahame (c'est le personnage) est devant un château. En bas de l'écran figurent une rivière et un pont. Derrière lui, un arbre. Une impulsion sur la touche et hop il fait demi-tour, quelques pas et... pan dans l'arbre ! Surprise, les dessins d'obstacles sont des obstacles, des vrais ! On se dit, tiens, le programmeur a voulu qu'on franchisse le pont. Eh bien non ! Pas du tout. Il suffit de faire « monter » un peu le personnage (vers le haut de l'écran), de le diriger à nouveau vers l'arbre et... il passe derrière ! Demi-tour, descente et cette fois, il passe devant l'arbre. Pour la première fois, le sentiment d'être vraiment dans un univers tri-dimensionnel est là.

Sir Grahame, docile comme ce n'est pas permis, tombe dans l'eau. Le temps de trouver la touche « SWIM » dans le manuel pour qu'il regagne le bord, et les crocodiles l'on fait disparaître ! Troisième surprise, l'univers dans lequel il se promène — le Royaume de Daventry — donne l'illusion d'une immense surface. Pour changer d'image, il suffit de faire sortir le personnage par l'un des bords de l'écran. En allant toujours vers l'ouest, par exemple, il ne faudra pas moins de 69 tableaux différents pour le faire revenir à son point de départ. Cet univers est à l'image d'un globe ! Et puis l'on découvre que Sir Grahame peut sauter, s'accroupir, nager, etc. ; que des monstres lui barrent la route (des Trolls dit-on). Ils sortent brusquement d'un taillis pour le poursuivre ou l'empêcher de franchir un pont.

Le plaisir de parcourir ce « Royaume » est tel que le but du jeu lui-même semble pour l'instant secondaire. Disons-le tout net, il est loin d'être à l'image du graphisme. Classique, sans plus : ramassage d'objets ouvrant peu à peu de nouvelles « portes », découvertes de trésors, etc. On dirait, et sans doute est-ce le cas, que toutes les possibilités offertes par ce jeu de plans successifs ne font pas encore partie intégrante du jeu, qu'elles sont — tactiquement — sous-employées. C'est un peu normal. On ne peut pas tout avoir à la fois : la découverte d'une nouvelle technique de programmation et son meilleur usage ludique.

Bien peu nombreux seront les joueurs qui pourront accéder aux 128 K sur *Apple* que requiert le jeu. Mais le plus important est de voir ce que permettent ces 128 K ; de saisir un peu mieux ce que les machines à 256 K, « promises » pour la seconde moitié de la décennie, nous offriront. Il y a tout lieu de penser que nous n'avons pas fini d'être étonnés.

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques jours à quelques semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



FERMETURE D'ORIC-ANGLETERRE ?

Les rumeurs vont bon train concernant la «fin» d'*Oric!* Bruit amplifié par certains concurrents, guerre commerciale oblige. Quelle est la situation à l'heure où nous mettons sous presse ?
Oric (Angleterre) a été obligé de déposer son bilan. La loi anglaise sur les capitaux des sociétés côtées en bourse serait, semble-t-il, beaucoup plus sévère qu'en France. Toujours est-il que dépôt de bilan ne signifie pas fermeture et qu'un syndic a été nommé pour trouver les capitaux nécessaires à l'assainissement financier de l'entreprise. Plusieurs financiers parmi lesquels figurent d'importants actionnaires travaillant chez Oric, seraient parties prenantes.
Les stocks d'*Oric* sont importants (3,2 millions de machines en pièces détachées); la fabrication et le montage se poursuivent comme si de rien n'était. De plus, une nouvelle machine signée *Oric*, le *Stratos*, (voir ci-dessous) est sans doute le produit destiné à relancer la trésorerie d'*Oric* et la confiance de ses nombreux actionnaires. Un micro-ordinateur 16 bits est également à l'étude (sans précision de date de mise sur le marché) ainsi qu'un *Oric* à la norme japonaise *MSX!*
De son côté A.S.N. (Oric France), distributeur exclusif de l'*Oric/Atmos* en France ne semble pas s'inquiéter et pense que *Atmos* a encore de beaux jours à vivre *«bien qu'il arrive un peu en fin de course»*, par rapport à ses nouveaux concurrents et notamment *Amstrad CPC 64.*

DU VRAI LUDIQUE FRANCAIS...

La sélection des jeux sur micros que nous avons choisi de mettre en évidence comporte trois programmes d'une nouvelle société qui entre dans le domaine de la micro-informatique avec 30 programmes dont 12 de jeux. Il s'agit de Cobra Soft. L'esprit dans lequel ils sont réalisés (wargames, jeu d'aventure), nous a incité à en savoir plus. Bertrand Brocard, l'un des responsables de Cobra Soft et auteur de l'excellent *Meurtre à Grande Vitesse* n'est pas informaticien, du moins pas de formation. Comme beaucoup, il a commencé avec un *ZX 81*. Une machine qui coûtait alors 1 250 F ! Puis il a monté un Club d'informatique avec l'assistance Microtel. La passion de l'informatique allant croissant, Bertrand Brocard a fini par se constituer en S.A.R.L. Envisageant vingt fois plus de jeux que d'«utilitaires» de programmation, il s'engage aujourd'hui sur cette voie, avec un fort développement sur l'*Amstrad CPC 64.* Nous lui souhaitons bonne chance, et de nombreux jeux de la veine de *Meurtre à grande vitesse...*

BRICOLAGE

Notre confrère *Science & Vie* (mars 85, nº 810) propose dans sa rubrique «Electronique amusante», un convertisseur PAL-Sécam. Votre téléviseur devient «PAL» après quelques soudures et accepte de faire apparaître les images en provenance des micro-ordinateurs conçus pour ce standard. Bravo !

IMAGES SUR MICRO

Un nouveau programme pour Macintosh, *MacVision.* Il est réalisé par Bill Atkinson, l'auteur de PacPaint et Koala Technologies. Il permet de sauvegarder et d'éditer des images prises par une caméra vidéo standard ou conservées sur cassette magnétoscope ou disque vidéo. Son prix : 4 700 F. Chez tous les concessionnaires Apple. Enfin des jeux d'aventure avec de vraies images ?

LÉGISLATION, ENFIN !

Protections juridiques du logiciel. Progiciels, vidéo-jeux, logiciels spécifiques et firmware par André Bertrand, éditions des Parques (28, rue Vicq d'Azie, 75010 Paris) 320 F, 293 pages.
Si tout était simple en la matière, cela se saurait. Au contraire, comme dans tous les domaines relativement nouveaux, tout est d'une effroyable complexité. L'ouvrage d'André Bertrand juriste d'entreprise, maître en droit des Universités de Dijon et Berkeley a écrit là une somme. C'est l'ouvrage le plus complet dans le domaine. Et pourtant, il reste clair ! L'ouvrage n'est donc pas cher en regard des ressources qu'il offre... Il envisage successivement tous les types de protection : juridique, par le brevet, par le droit d'auteur, par le dépôt du dessin ou du modèle, par la marque, l'enveloppe Soleau, par l'Agence pour la Protection des Programmes (A.P.P.), par le secret ou la non-divulgation. Il passe en revue tous les types d'infractions : l'espionnage, la copie servile, le piratage, la contrefaçon, la copie privée et le plagiat. La lecture attentive du chapitre consacré au jeu montre que la législation va dans le sens de la protection des logiciels par le droit d'auteur (loi du 11 mars 1957). A lire et à conserver...

STRATOS, FILS D'ATMOS



Le *Stratos,* produit par Oric (Grande-Bretagne) est le successeur d'*Atmos.* Son prix avoisinerait 3 000 F et sa commercialisation aurait lieu au printemps. Les actuelles difficultés d'Oric Angleterre invitent au conditionnel.
Piloté par un microprocesseur 6502, il contient 64 K-octets de mémoire vive (soit 64 ×1024 octets). L'extension mémoire-vive est possible jusqu'à 112 K en cartouches. Ces deux connecteurs de cartouches font l'originalité de la machine par rapport à la précédente. L'un sert au langage de programmation (Logo, Forth, etc.) et l'autre pour des cartouches d'applications (synthétiseur vocal, traitement de texte, etc.).

Stratos peut supporter deux lecteurs de disquettes (3 pouces, 160 K de mémoire de masse). On découvre également deux interfaces programmables pour joysticks (compatibles *Atari*) et une prise modem. Sans être très différent du point de vue matériel par rapport à son aîné, il acquiert du «sérieux» pour des amateurs plus exigeants. Mais c'est surtout du point de vue «soft» qu'il étonnera. Une touche «Atmos» permet l'«émulation» Atmos, c'est-à-dire qu'une fois la touche enfoncée *Stratos* fait comme s'il était un *Atmos,* rendant la compatibilité parfaite.
Les améliorations apportées à son Basic sont les plus surprenantes. Trente et une nouvelles fonctions, dont voici les principales : 5 instructions pour le dessin en trois dimensions, une fonction PAINT pour le remplissage de forme par des couleurs, 4 instructions MODEM, un SPLOT pour dessiner des arcs de cercles, ENV pour l'enveloppe de l'onde sonore, une fonction RENUM permet la renumérotation automatique du programme.
Mais, tout ceci est raconté... Nous attendrons de l'avoir en main, pour aborder les intéressantes possibilités qu'il offre pour la programmation des jeux.

HULK, IL A TROUVÉ... MIEUX !

Pascal nous a raconté comment il a pu libérer Hulk, mieux que nous...
Il faut taper BITE TONGUE, ce qui aura pour effet de se faire mal (pensez donc, la langue !!) et de se transformer une autre fois en Hulk ; cette solution a pour but d'être inépuisable (tout du moins, jusqu'à présent !)» Super idée...



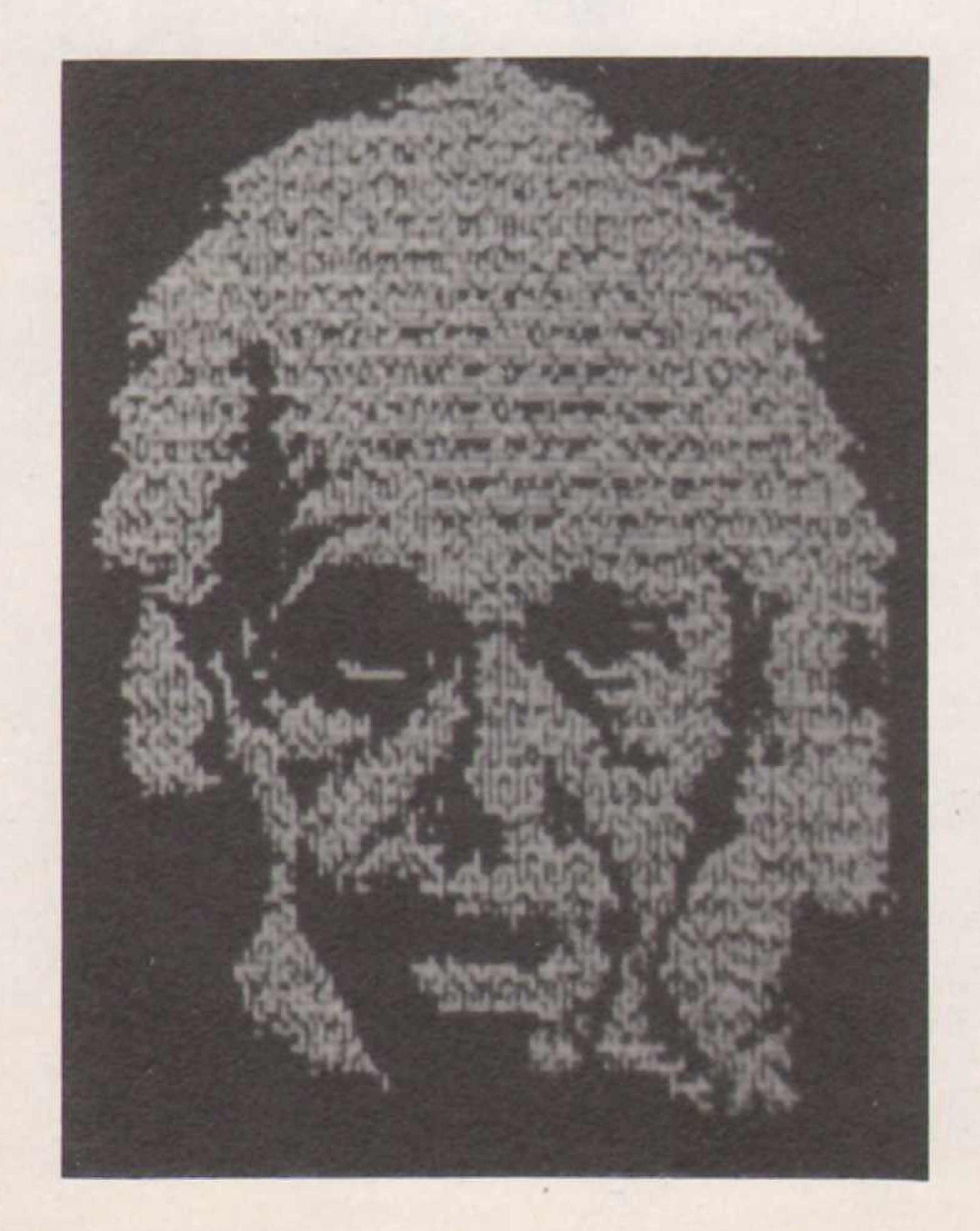
ENCORE D'ADRESSE !

Voici un nouveau jeu d'adresse sympa, comme on les aime : un flipper « paramètrable » c'est-à-dire dans lequel le joueur peut lui-même intervenir pour modifier les données du jeu. Laissant ainsi le joueur plus libre que dans beaucoup d'autres jeux d'adresse. C'est *Cobra Pinball.* Un jeu bien fait. (Cobra Soft, cassette pour Oric 1 et Atmos, 140 F, par Gilles Bertin.)

DESSINER AVEC SON ZX

Graphix-81, réalisé par J. Berthelin et Philippe Fassier, collaborateur à *J&S* de longue date, et édité par Ere Informatique est un superbe logiciel graphique pour *ZX81,* équipé de 16 K-octets de mémoire vive supplémentaire. Il permet de manière simple, et surtout rapide, d'accéder aux fonctions suivantes : lignes, cercles et remplissage de zone, le tout en haute résolution !

Les 58 pages du manuel (en français !) permettent de bien assimiler les problèmes de dessins en perspective. Vous retrouverez la manière dont a été conçu l'un des labyrinthes de Philippe Fassier (« Einstein », voir J&S n° 25 et solution dans le n° 26). Un très beau programme ! (Ere Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Tél. : (1) 387.27.27).



MANIFESTATION

Vivre avec l'informatique, c'est le nom du salon micro-informatique installé dans le cadre de la Foire de Paris, du 27 avril au 8 mai prochain à la Porte de Versailles. Les organisateurs attendent 300 000 visiteurs. Des dizaines de micro-ordinateurs seront aussi au rendez-vous sur les stands des exposants. Nous irons voir ça... !

FEUILLETÉS POUR VOUS...

• *Mon Commodore 64, manuel de l'utilisateur,* éditions Mac Graw Hill (Canada). Un ouvrage très complet pour l'utilisateur. Nombreuses tables, exemples de programmation et explications.

Dans la même collection et de même qualité, *Le basic sur le bout des doigts avec Commodore 64,* par Herbert Peckham.

• Dans la collection « Micropratiques - premiers pas en programmation », éditions Hachette-Informatique sont parus *Les écrans du Spectrum* et *Les écrans du Commodore 64.* Excellente initiation avec programmes et photos d'écrans à l'appui.

• Ne soyez plus victimes des compatibilités entre micro et périphériques comme le fut Floyd French, dans le Missouri, le 20 juin 1983, tué dans sa boutique par un client irascible ! L'ouvrage *RS 232* raconte tout sur cette norme d'interface. Très bon ouvrage. Il reprend tout à zéro. Editions Sybex, 148 F.

• *Amstrad, Atari, Alice* et *Alice 90* sont les nouveaux titres de l'une des collections d'initiation à l'informatique parmi les plus drôles « Premiers programmes », par Rodnay Zaks, éditions Sybex.

• Comment s'y retrouver entre les Atari 800 XL, 1400 XL, 1450 XLD, 400, 800 et 1200 XL ? Et, de plus, faire ses premiers pas en informatique. C'est le but que s'assigne Thomas Backadar, l'auteur de *Atari,* dans la collection « Guide de l'utilisateur », éditions Sybex.

• *Spectravidéo - jeux d'action,* un nouvel ouvrage de Pierre Monsaut, présentant des listings de jeux d'initiation à l'informatique. Ce sont les mêmes que ceux présentés pour les autres machines.

• Nous avons beaucoup aimé *Jeux pour apprendre à programmer,* de François Gangloff, éditions Eyrolles, destinés aux possesseurs de *Commodore 64.* Il est rare de trouver des livres de bon niveau (en basic), utilisant des PEEK et des POKE, restant accessibles. Avec photos d'écrans. Un ouvrage qui joint intelligemment l'utile à l'agréable.

• *Oric/Atmos, vos programmes* dans la collection « micro-monde », éditions Cédic-Nathan propose aux amateurs quelques petits jeux de réflexion, huit jeux d'adresse et six utilitaires (générateur de caractères, éditeur de dessins HIRES, éditeur musical). Le tout clairement expliqué, listings à l'appui.

Dans la même collection, *La micro en 100 questions* pour ceux qui ne connaissent rien en informatique *(Ah quelle désolation !)* Si vous avez déjà été surpris par des questions telles que « quelle est la différence entre un disque souple et un disque dur » ? (sic) « qu'est-ce qu'un BUS ? » ou encore « Pourquoi un micro ressemble-t-il à une machine à écrire ? », c'est le moment de l'offrir. Bon ouvrage de base à la micro-informatique en général.

Enfin, toujours dans la même collection, *Macintosh, votre ordinateur.*

• *La face cachée du TO 7/TO 7 70,* par Jean Baptiste Touchard, éditions Cédic-Nathan, initie l'amateur au langage d'assemblage, aux PEEK et POKE et autres adressages sur mémoire d'écran. Un très bon ouvrage, mais pas pour les « grands débutants «. 89 F.

• *ABC de cryptographie avec programmes en basic !* par Romain Roubaty. C'est le nouvel ouvrage de cette excellente collection « Méthodes + Programmes », éditions Masson. L'auteur, diplômé de mathématiques à l'Université de Fribourg, rassemble en 207 pages toutes les grandes techniques utilisées en cryptographie. Un ouvrage remarquable, fruit de plusieurs années de travail. 128 F.

• Le catalogue No man's land contient 600 programmes de jeux et utilitaires pour 18 micro-ordinateurs. L'augmentation des programmes par machine est un indice de leur santé. Voici les résultats : Spectrum : + 36 ; Commodore 64 : + 33 ; Oric-Atmos : + 32 ; Atari : + 17 ; TO 7 et MO 5 : + 14 ; Amstrad : + 8 ; MSX : + 7 ; ZX 81, TI 99 4A, EXL 100, Electron, Dragon, BBC, Apple et Alice ont de 1 à 6 programmes supplémentaires.

Vous trouverez également auprès de cette société un accueil sympathique, si vous êtes programmeurs de jeux ou d'utilitaires. Le catalogue : 10 F. Renseignements : 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93506 Pantin Cedex.

• L'informatique à partir de 8 ans ? C'est le défi relevé par le « Cahier d'informatique », une collection Cédic-Nathan. Le premier ouvrage, *Bonjour Basic,* est une initiation au langage du *TO 7* et du *MO 5.* Les auteurs, André Délédicq et Serge Pouts-Lajus, y ont mis tout leur savoir-faire pour aider les enfants « à partir de huit ans » (mais pourquoi pas moins) à faire leurs premiers pas dans les programmes. Une bonne idée. 23,50 F.

A paraître, *Bonjour Logo.*

• Tous les amateurs de jeux d'aventure et de rôle qui possèdent en outre un *Commodore 64* ne doivent pas manquer cet ouvrage des éditions du P.S.I., *Destination aventure, programmes de jeux de rôle et d'aventure sur Commodore 64.* Les 242 pages recèlent la plupart des trucs simples pour créer son terrain, des obstacles, des monstres, faire l'inventaire des objets transportés, la mise en place du graphisme et des effets sonores. Le joueur trouvera quatre programmes complets avec explications, organigrammes et (il vaut mieux) listings. Cela dit, pour ceux qui n'ont pas le temps, une disquette contenant tous ces programmes peut être commandée (un bon de commande figure dans l'ouvrage). Un livre indispensable.



« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS ! » (Jeux & Stratégie n° 30)

« Un futur classique ! » (SVM n° 60)

« Un jeu captivant ! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON !

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

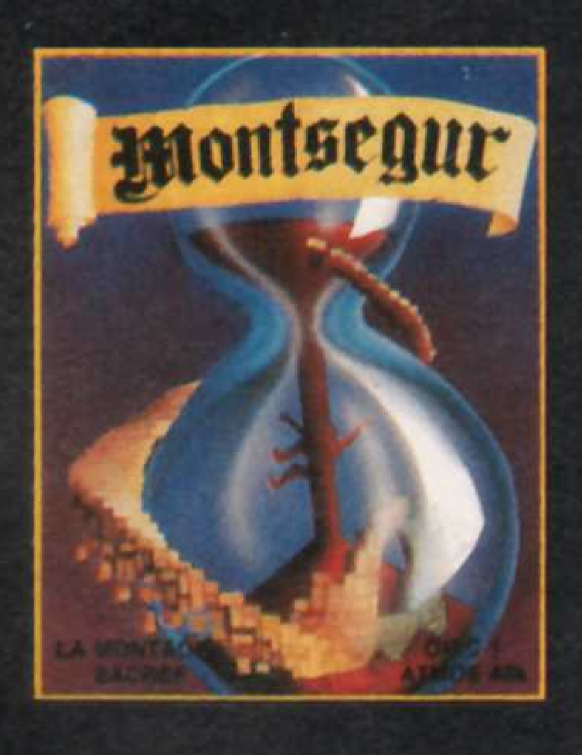
Tyrann sera bientôt disponible sur :
THOMSON MO5
AMSTRAD CPC 464
La Société INITIEL
Editera une version
Exelvision EXL 100



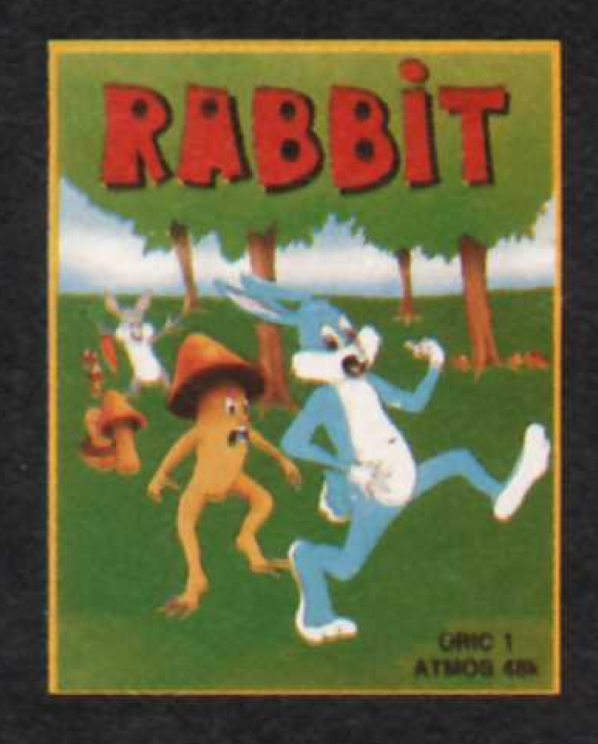
A tous les FANS de TYRANN
C'est parti !!!
« Le Fer d'Amnukor »
(Tyrann II)
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois
plus passionnant !!!

AUTEURS ! gloire et fortune sont à votre porte !
Contactez NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

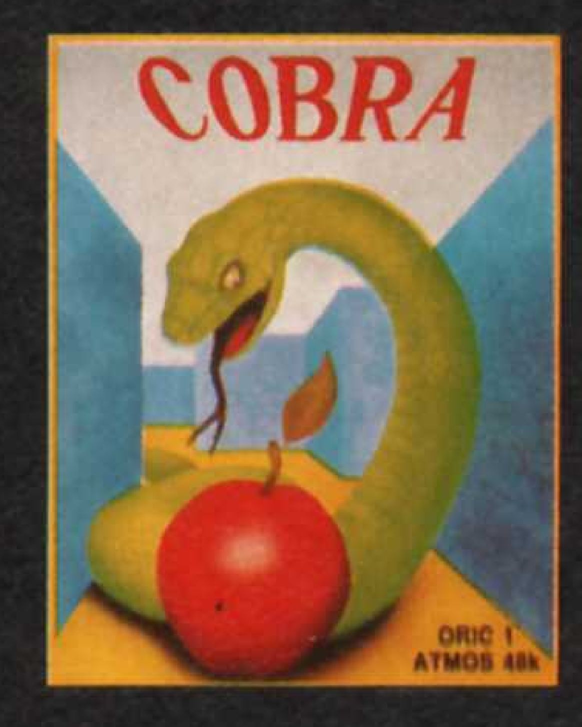
Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée de Christian Hugel
Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du XXe au XIIe siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne ! Partez à la recherche du St Graal. Les Cathares vous attendent !!!



RABBIT de Joël Brunet
Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 koctets écrits entièrement en assembleur. **Possibilité de jouer à deux en même temps !** Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti
Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir	☐ 1 exemplaire de TYRANN à	185 F	Je joins un chèque bancaire ou CCP
	☐ 1 exemplaire de RABBIT à	140 F	à l'ordre de NORSOFT de ....
	☐ 1 exemplaire de COBRA à	140 F	....
Cochez les cases	☐ 1 exemplaire de MONTSEGUR à	140 F	+ port .... 20 F
correspondantes	TOTAL		Total .... F